

ABSTRAK

Berkembangnya media massa tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan informasi. Ini ditandai dengan berlangsungnya pergeseran dari bentuk media searah menjadi paket multimedia interaktif yang merupakan integrasi dari berbagai jenis media sekaligus. Gabungan antara interaktivitas dengan multimedia yang banyak dimanfaatkan dalam *game* teknologi telah terbukti menjadi sesuatu yang begitu adiktif. Potensi seperti ini akan sangat bermanfaat jika dimanfaatkan secara positif, *game* yang berfungsi sebagai sebuah media *edutainment*, suatu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau belajar sambil bermain. Lahirnya komputer multimedia menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah. salah satu media yang telah banyak diproduksi adalah multimedia interaktif. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penelitian mini dibangun suatu *game* edukasi matematika untuk membantu anak dalam belajar berhitung.

Anak-anak usia dini sudah mulai diperkenalkan dengan teknologi informasi melalui penggunaan multimedia interaktif maupun *games*. Penggunaan *game* dengan kombinasi suara dan animasi sangat menarik anak-anak. Pengguna aplikasi ini adalah siswa-siswi kelas 2 sampai dengan kelas 5 sekolah dasar dan materi yang akan dibahas sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan multimedia yang terdiri dari konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. *Game* ini dibangun menggunakan Adobe Flash dan *ActionScript 2* sebagai *script* pendukung.

Output yang dihasilkan pada penelitian ini adalah berupa *game* edukasi matematika “*Easy Math*” untuk anak kelas 2 – 5 sekolah dasar. Fitur-fitur yang terdapat dalam *game* ini yaitu berupa soal-soal dan materi penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, perhitungan luas dan keliling bangun datar dalam bentuk animasi sesuai dengan kelas yang dipilih. Terdapat 3 level dalam *game* ini dimana kenaikan level ditentukan oleh waktu banyaknya skor yang diperoleh.